

13

GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

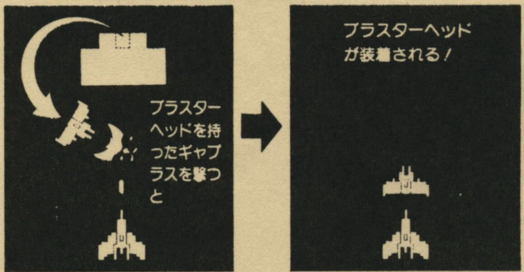
namco

GAPLUS

ギャプラス



ブラスターヘッドを奪還せよ！



●ブラスターアタックでギャプラスを撃破！





●奪われた3つのパーツを集めると1機追加！
●さらに高得点でも追加される！

namco

GAPLUS

PLAYING RULES

・8方向レバーでファイターをコントロールして、攻撃してくるギャプラスを退治するゲーム.
・ブラスターヘッドを運んでいるギャプラスを2回撃つと、ファイターは特別な攻撃が出きる様になります.
・ファイターにミサイル等の敵が当たるとファイターをひとつ失ないます.
・ファイターが全滅するとゲームオーバー.

・ブラスターヘッドは6色6種類あります。
・攻撃中のギャプラスは高得点です.
・このゲームもナムコの最近一連のゲーム、ゼビウス、リブルラブルの様にスペシャルフラッグが出現します。これの上を戦闘中に通過すると、ファイターがひとつ増えます.
・スコアー表示は一千万の桁までは確認されています.
・ハイスコアー、又は、上位5位までのスコアーをマークしたプレイヤーは、ハイスコアーネーム、年令、血液型（ほとんど意味なし）を登録する事が出来⍁.
・ファイターは普段は2連射ですが、変身して、3連射ファイターに成る事が出来⍁.
・EXTEND、5万点と15万点、以後15万点ごとにファイターが一機増えます. 又、パーツを3つ取るごとにも一機増えます.

BLASTER HEAD

	色別	ヘッドネーム	ヘッドの装着後に於る特典
1.	赤色	ファランクス	ファランクスビームで、ギャプラスを捕えて味方にさせることができる.最高6匹まで可能.
2.	青色	ハイパー	ファイターの弾が、高速デュアルになる.又、横方向移動も高速化.
3.	緑色	サイクロン	サイクロンビームで、ギャプラスを捕えて撃つ.200-6400PTSが加算され、大量得点のチャンス.
4.	桃色	エレファント	その面の敵の動きが遅くなる.ただし、たまに元の速さに戻ることもある.
5.	深緑	サイドワインダー	ファイターの弾が、ファイターの横移動に合わせて動く.やりずらい.
6.	黄色	スターダスト	敵のミサイル等が星になって落ちる.その星に当たると、爆死の運命をたどる.

CHALENGING STAGE

	WORDS	文字を揃えた時のボーナス特典等.
A	BONUS	10000PTS加算. MAX・35800PTS
B	GAPLUS	スロットル(1－4万PTS) MAX・65200PTS
C	DOUBLE	POINTS ×2 加算. MAX・50600PTS
D	TRIPLE	POINTS ×3 加算. MAX・78300PTS
E	GOOD!!	スロットル(0－7万PTS) MAX・95500PTS
F	LUCKEY	パーツが、ひとつ増える. MAX・27200PTS
G	BYEBYE	パーツが、ひとつ減る. MAX・25000PTS
H	EXTEND	ファイターが、ひとつ増える. MAX・25000PTS

PARSEC

P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H	1	1	A		2	2	1	B		3

P	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
H	2	1	C		2	4	1	D		3

P	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
H	2	1	E		2	4	1	F		3

P	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
H	4	1	G		2	5	1	H		6

P	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
H	2	1	A		2	4	1	B		3

P	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
H	2	1	C		2	6	1	D		

PASEC61はPASEC31に等しい.

※P ・ PARSEC NO.

H ・ 英字はチャレンジングステージの種類.

数字はブラスターヘッドの種類.

・ CHALLENGING STAGE

BLASTER HEAD

の頁を参照のこと.

BUG・ETC.

○面進め・掟破りの秘技

なんと、やりたくない面をすっとばすという、とんでもなくわがままな技がある。

1. 面の最後に、パーツを持ったクイーンだけが飛んでいる状態にする。
2. クイーンに体当たり！
3. もう一度、クイーンが飛んでくるので、体当たり！

これだけで、次の面を抜かします。クイーンは、ファイターが玉砕すると、もう一度出てくるから、何回も体当たりをして、何面もとばしてしまうこともできます。

○2人用でプレイすると起こる異変

・1UPが、青ファイターに変身すると2UPも変身する。
・一方のプレイヤーが、ヘッドを持ったクイーン飛行中に死ぬと、他方のプレイヤーのヘッドの色が変わってしまう。ただし、ヘッドの性質は変わらない。
・同様の状況に於て、他方のプレイヤーが、逆襲面をプレイしていた時、出ないはずのヘッドが出る。
・一方のプレイヤーが三つ目のパーツを取って一機増えた瞬間死ぬと、他方のプレイヤーにも三つ目のパーツを持ったクイーンが飛んでくる。それをとると、他のパーツがないのに、三つ目のパーツがある不思議な光景になる。

○戦闘中、突然画面上にギャプラスが出現することがある。

○チャレンジングステージで、ギャプラスがワープする。

○ブラスターヘッドを持ったクイーンが、飛ぶ瞬間、パーツクイーンの出るスコアになると、ヘッドがパーツに変わってしまう。

○まだまだバグはありますが、とにかく目茶苦茶、ドルアーガの風下にも置けないゲームですな。

SPECIAL FLAG

１４Ｐのスペシャルフラッグ対応表の使い方を説明します。
１ＵＰでは、面数とスコアの関数で、スペシャルフラッグの位置が決まります。
その場合、スコアは、下４桁と下３桁がネックになっています。それが、対応表の”ぐ１００”や”き３００”というパラメータで、”ぐ”は下４桁目が偶数であること、”１００”は下３桁が３００ＰＴＳであることを表します。

・例　ぐ７００　の時は、０７００，２７００，４７００，６７００，８７００　を表している。

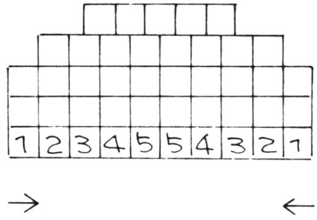
そこで、各面で対応するスコアからスペシャルフラッグの位置を割り出しましょう。

・例　ＰＡＲＳＥＣ５で１３５９００ＰＴＳならば、”き９００”だから、左から５番目を撃つと出る。

・例　ＰＡＲＳＥＣ７１　８９７９００ＰＴＳならば、”き９００”だから、右から２番目を撃つとでる。
ＰＡＲＳＥＣ７１は、ＰＡＳＥＣ４１と等しい。

いうまでもなく、スペシャルフラッグを出して、ファイターで、上を通過すれば一機ファイターが増えます。

２ＵＰでは、対応表は全然役に立ちません。
何故ならば　対応表通りに撃っても出ないからです。



・スペシャルフラッグを出すときは、最下段のザコを撃ちます。
２段目、３段目でも出ることがあります。

・点数調整法

例：PARSEC26で、312400PTSならば、"ぐ400"だから、あてはまるところがなく、出ない。

上の例の場合、前の面で点数調整しながらプレイすれば出せたのだけど、こういう時はもっといい方法があります。

対策1．スペシャルフラッグを出す為には、ギャプラス編隊を一匹も撃ってはいけません。即ち、フォーメーションを組む際に落ちてくるギャプラス以外は撃ってはいけないのです。
ということは、落ちギャプラス（100PTS）は撃っていいのですから点数調整に使えます。
上の例の場合、落ちギャプラスを2つ撃てば、一番左側にフラッグがでます。

対策2．クイーンを撃ちませう。一回撃つと400PTS、もう一回撃つとさらに400PTS。
上の例の場合、先に"ぐ800"に相当する左から3つ目のギャプラスを撃っておき、クイーンを一回撃つと出るんです。

例：PARSEC37で、455200PTSの時は、落ちギャプラスを3匹撃ってから、左から5番目を撃って下さい。さらにクイーンを撃つと、"き900"となり、フラッグができます。

上の例は、対策1，対策2の応用例です。
それと、余談ですが、ギャプラスのフォーメーション形成中は右下にファイターを寄せておくと、楽ちんです。

例：ハイパーしてる時は、一匹だけ撃つのは難しいので、点数調整をして、両端のギャプラスでフラッグが出る様にして下さい。

例：ファランクスしてる時は、お友達を殺しなさい。

G·F PRESENTS

MATHEMATICS

G·Fでは、フラッグの対応表を数式にすることに成功しました。この数式をコンピューターにプログラムすれば、対応表なしで、フラッグの位置がわかります。フラッグの位置をNとし、パーセク数をP，スコアをSとすれば、

N=X−(32(INT(P/32)+1)−P−2M)　　(1)式

ただし、この中で使われている変数Mは、PASECOOと同じ面(60,90,120,150,180,210,240)を何回クリアーしたかを表しています。(61面以降の補正変数)
又、変数Xは、Sを2000で割った余りをさらに100で割って、その解を16進数そのものとして扱う変数です。

X=(S−INT(S/2000)*2000)/100　　(2)式

上式の解をそのまま16進数として受け入れ、さらに補正を行ないます。解が09の時は09(H)とせず、0F(H)とし、解が19の時も、1F(H)と補正して下さい。
(1)式で得られたNが、負であった時は、さらに補正が必要です。正になるまで16を足していって下さい。こうして、得られたNが10以上の数の時は、フラッグがでない時です。

N値	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	→1	→2	→3	→4	→5	5←	4←	3←	2←	1←

```
10   REM  GAPLUS FLAG PROGRAM
20   INPUT "PARSEC ";P
30   INPUT "SCORE ";S
40   X=(S-INT(S/2000)*2000)/100
50   IF X>8 THEN X=X+6
60   IF X=25 THEN X=31
70   M=P¥30-1:IF M<0 THEN M=0
80   N=X-(32*(P¥32+1)-P-2*M
90   IF N<0 THEN N=N+16:GOTO 90
100  PRINT"SPECIAL FLAG =";N :RUN
```

PROGRAM BY STR 1984.

TECHNIC

禁断の秘技　2up 無限得点法

　一般には、2P側のスペシャルフラッグの位置はファイターが死ぬと変わってしまい同じ所に出ないといわれています。
2Pでは、ファイターが死ぬと、1P側がフォーメーション形成前に死んだ時の様に、その面の始めから始まります。
もし、2P側でもフラッグを確実に取れれば、死んでも必ず面の最初から始まるのですから同じ面を何回でも繰り返すことができるのではないでしょうか。
PARSEC1で100万PTS取ることもできますね。

この夢を実現する方法があります。
それには、まずフラッグの法則が、ファイターが死んでも変わらないようにしなくてはなりません。

手順	プレイヤー	
1	1P	一発も撃たず死む。(0pts)
2	2P	フォーメーション形成前に死む。
3	1P	一発も撃たず死む。(0pts)
4	2P	フォーメーション形成前に死む。
5	1P	一発も撃たず死む。ゲームオーバー。
6	2P	禁断の秘技、完了
7	2P	PASEC1は一番左下にフラッグ。

これでいいのです。後は13ページの2P用フラッグ表に従がいプレイして下さい。又、手順1で、左2番目のザコを撃ってから死ぬと、三連射ファイターになって、秘技を楽しめます。
ただし、フラッグが全部ひとつずつずれますから注意して！

この技は任意の面で繰り返すことで、無限得点法となりますがどーせやるならサイクロンの面(10，20，30面・・・)がいいと思います。サイクロンの面では、おおよそ10万PTSぐらい得点できますから、この面を繰り返せば　3時間内外で1000万PTSを超えるのです。
そのやり方の一例を教えましょう。
20面のサイクロンでやる場合です。ノーマルファイター。
この技を、むやみやたらに使うと、ゲームセンターの人が可愛想ですっ。

手順

1　ギャプラスのフォーメーション形成中は、画面右下にファイターを退避させて、弾をよける。
2　形成後、ファイターを少し上昇させて、右端下から2番目のザコが攻撃してくるのを待つ。
3　すぐに、その右端下から2番目のザコが飛んでくる。これを、充分引きつけて撃て！　フラッグ出現。
4　充分ファイターを上昇させ、ギャプラス右半分を退治しついでにクイーンを一発撃って緑色にしておく。
5　クイーンがきたら、ヘッドを装着。残りのギャプラスを素速く退治する。
6　つけたしギャプラスが4組来るので、まとめてくっつけて6400PTSを出しまくれ。
7　フラッグを取ったら、残っているギャプラスにやられろ。
8　手順1に戻る。

30面でも同様にできますが、右端下から3番目のザコを撃たないと、フラッグはでません。こいつは、下から2番目のザコを撃たずによけると、すぐ後に飛んでくるので、それまで待ってから撃って下さい。

10面でもできますが、つけたしギャプラスが少ないので、点数上昇が遅いです。だからやめた方がいいでしょう。

ファイターを変身させた時は、フラッグの位置が違うので、自分で考えてプレイして下さい。

GAPLUS MANUAL OF G・FREAK

。企画 ： STR
。原稿 ： TAKO.X　J・MATSUE　STR

。フラッグ関係調査協力 ： Mr. KARUBE
H・Agatsuma
HIBINO-KUN
。レポート協力 ： Mr. IDEI
Mr. DAISAKU
Mr. AOYAMA

2up S・FLAG!

○ 二連射ファイター

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

○ 三連射ファイター

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

- 数字は、PARSEC No.を表す。
- PARSEC33は、PARSEC1と同じ。
- 見ての通り、2UPのフラッグはスコアに関係ない。

≡ Special Flag ≡ G.F

PARSEC	→1	→2	→3	→4	→5	5←	4←	3←	2←	1←	REMARKS
1	奇900	偶000	偶100	偶200	偶300	偶400	偶500	偶600	偶700	偶800	
2		奇900	偶000	偶100	偶200	偶300	偶400	偶500	偶600	偶700	
3											BONUS
4											逆襲
5	—	—	—	—	奇900	偶000	偶100	偶200	偶300	偶400	
6	—	—	—	—	—	奇900	偶000	偶100	偶200	偶300	
7	—	—	—	—	—	—	奇900	偶000	偶100	偶200	
8											GAPLUS
9											逆襲
10	奇600	奇700	奇800	—	—	—	—	—	—	奇900	
11	奇500	奇600	奇700	奇800	—	—	—	—	—	—	
12	奇400	奇500	奇600	奇700	奇800	—	—	—	—	—	
13											DOUBLE
14	き200	き300	き400	き500	き600	き700	き800	—	—	—	整列逆襲
15	き100	き200	き300	き400	き500	き600	き700	き800	—	—	
16	き000	き100	き200	き300	き400	き500	き600	き700	き800	—	
17	ぐ900	き000	き100	き200	き300	き400	き500	き600	き700	き800	
18											TRIPLE
19											逆襲
20	—	—	—	ぐ900	き000	き100	き200	き300	き400	き500	

PARSEC		→1	→2	→3	→4	→5	5←	4←	3←	2←	1←	REMARKS
21		—	—	—	—	ぐ900	き000	き100	き200	き300	き400	
22		—	—	—	—	—	ぐ900	き000	き100	き200	き300	
23												GOOD!!
24		ぐ800	—	—	—	—	—	—	ぐ900	き000	き100	整列逆襲
25		ぐ700	ぐ800	—	—	—	—	—	—	ぐ900	き000	
26		ぐ600	ぐ700	ぐ800	—	—	—	—	—	—	ぐ900	
27		ぐ500	ぐ600	ぐ700	ぐ800	—	—	—	—	—	—	
28												LUCKY
29												逆襲
30		ぐ200	ぐ300	ぐ400	ぐ500	ぐ600	ぐ700	ぐ800	—	—	—	

PARSEC		→1	→2	→3	→4	→5	5←	4←	3←	2←	1←	REMARKS
31		ぐ100	ぐ200	ぐ300	ぐ400	ぐ500	ぐ600	ぐ700	ぐ800	—	—	
32		ぐ000	ぐ100	ぐ200	ぐ300	ぐ400	ぐ500	ぐ600	ぐ700	ぐ800	—	
33												(BYEBYE)
34		—	き900	ぐ000	ぐ100	ぐ200	ぐ300	ぐ400	ぐ500	ぐ600	ぐ700	整列逆襲
35		—	—	き900	ぐ000	ぐ100	ぐ200	ぐ300	ぐ400	ぐ500	ぐ600	
36		—	—	—	き900	ぐ000	ぐ100	ぐ200	ぐ300	ぐ400	ぐ500	
37		—	—	—	—	き900	ぐ000	ぐ100	ぐ200	ぐ300	ぐ400	
38												(EXTEND)
39												逆襲
40		ぐ800	—	—	—	—	—	—	き900	ぐ000	ぐ100	

PARSEC		→1	→2	→3	→4	→5	5←	4←	3←	2←	1←	REMARKS
41		き700	き800	—	—	—	—	—	—	き900	ぐ000	
42		き600	き700	き800	—	—	—	—	—	—	き900	
43												(BONUS)
44		き400	き500	き600	き700	き800	—	—	—	—	—	整列逆襲
45		き300	き400	き500	き600	き700	き800	—	—	—	—	
46		き200	き300	き400	き500	き600	き700	き800	—	—	—	
47		き100	き200	き300	き400	き500	き600	き700	き800	—	—	
48												(GAPLUS)
49												逆襲
50		—	ぐ900	き000	き100	き200	き300	き400	き500	き600	き700	
51		—	—	ぐ900	き000	き100	き200	き300	き400	き500	き600	
52		—	—	—	ぐ900	き000	き100	き200	き300	き400	き500	
53												(DOUBLE)
54		—	—	—	—	—	ぐ900	き000	き100	き200	き300	整列逆襲
55		—	—	—	—	—	—	ぐ900	き000	き100	き200	
56		ぐ800	—	—	—	—	—	—	ぐ900	き000	き100	
57		ぐ700	ぐ800	—	—	—	—	—	—	ぐ900	き000	
58												(TRIPLE)
59												逆襲
60		ぐ400	ぐ500	ぐ600	ぐ700	ぐ800	—	—	—	—	—	

- ＰＡＲＳＥＣ６０以降はＰＡＲＳＥＣ３１へ戻ります。
- この表は、１ＵＰのみ有効です。
- ９９面の次は１面と表示され、実際の面とズレを生じます。
- ２５６面クリアーで１面に戻ります。

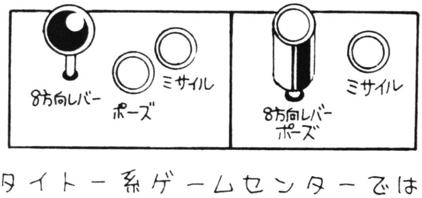
NOVA 2001

UPL CO. LTD.

BY. 出郎太小六（NO.131）& 杉森建（NO.3）

PLAYING RULES

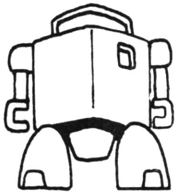
・上下左右64種類の出現パターンによる敵ロボット軍団をミサイルで破壊していきます.
・ロボットを破壊すると、一匹につき一個〝チップ〟が現われます. チップの上を通過するとポイント. ロボットの種類によってチップの点数も変わります.
・画面下にはタイムカウンターがあり、面をクリアーする時間によって残りのタイムがボーナスとなります.
　またチップをとった数によってタイマーの数値も変わります.
・パトロール・ロボット「レダ」を破壊せず逃がしてしまうと敵の御先祖(?)「M.1」が出現してしまいます.
　M.1はミサイルをひたすら当てることによって破壊できます.
・4、8、16、24～面はボーナス・ラウンドです.
・ポーズボタンを使うと発射方向を固定したまま移動できます.





・タイトー系ゲームセンターではあのアンブッシュで余った必殺のボタン付スティックを使っています（やりにくい!!）. ツルツルすべるわボタンは固いわ・・・・・

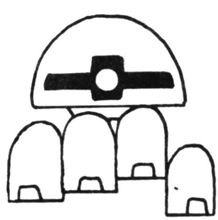
CHARACTOR



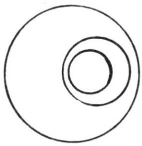
1. ろぼたん
30 PTS.
CHIP = 200 PTS.

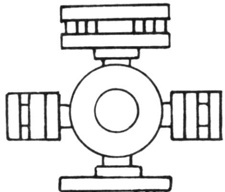


2. やどかのいど
50 PTS.
CHIP = 300 PTS.



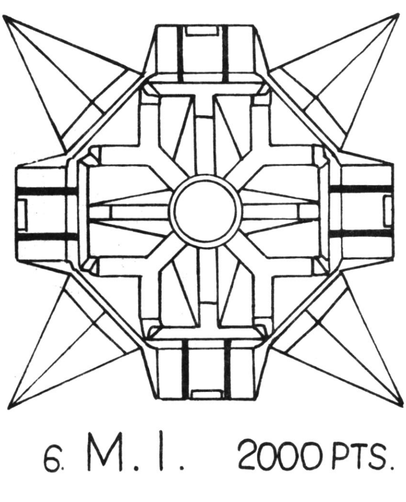
3. たっこんぐ
100 PTS.
CHIP = 400 PTS.





5. れだ
100 PTS.

4. ぶれいん
200 PTS.
CHIP = 500 PTS.



6. M.I. 2000 PTS.



▲トーンを貼った直後「FLICKY」で本発売になってしまった!!ひんべーっ

CHIP

よーするにリブラブの
MYSTIC ITEMとか、
ボンジャックのコインみたいなの!!

	ノーマル チップ	表面の数字によって点が違います.（100−800 PTS.）ボーナスラウンドでは高得点.
	ゲット チップ	画面上に散らばったチップをすべて得ることができます.リブルのカブトの様なチップ.
	エクストラ チップ	自機が1機増えるという必殺ナムコのスペシャルフラッグの様なチップ.
	ポーズ チップ	敵の動きが停止するリブルの砂時計の様な・・・しつこい!!
	ギャリング チップ	M.1がもう一度出てくるというほとんど疫病神の様なチップ.

◎ボーナスラウンド・キャラクター



R 8　R 16　R 24　R 32　R 40



TECHNIC

◀初級篇▶

○ポイント
- 弾は小刻みに連射せよ！
- レダはなるべく逃がさず破壊せよ！
- ひたすら面クリに徹する。しかし余裕があればチップを取る。
- M.1の破壊及びポーズコントロールに慣れよ！

◦M.1対策

- 初心者がまず悩むのがM.1です。もしレダを逃がしてしまったら以下の要領でM.1を破壊！もたもたしているとM.1の動きは速くなり、やられてしまいます。

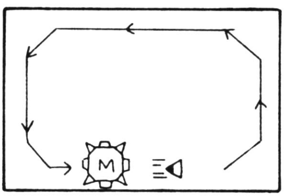


図1▲

- 図1のように画面のまわりを利用し、右(左)まわりに後退、誘導しながら(ただし自機の機首は常にM.1に向けポーズボタンで固定)攻撃して下さい。ただしM.1の発する弾は破壊できないので注意!!

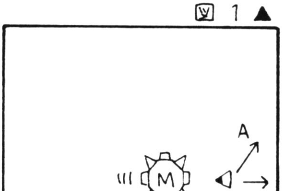
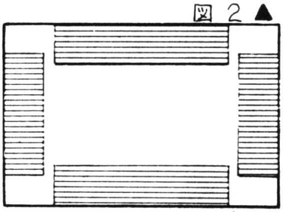


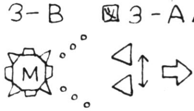
図2▲

- 攻撃中、画面の隅で図2のようにM.1に追いつめられたらAのように斜めに移動して切り抜けること！Bのようにそのまま後退するとM.1と接触してしまいます。しかしこの時は敵との距離が短いので連射のチャンスです。

㊟M.1を画面中央に行かせてはだめです。もしそうなってしまったら誘導して再び図1の軌導にのせて下さい。



▼図3-B　図3-A▲



- 画面の辺上(図3-A)を移動中の時は、図3-Bのように上下にフェイントをかけM.1の弾を上下に散開させてかわし、撃ちまくります。

・M.1の出現中は画面上のチップのすべてが時間が経過しても消失しなくなります。が、無理にそれらをとろうとせずM.1攻撃に徹し、ついでにチップを得るという程度にした方が無難です。

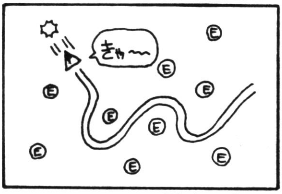


図4−A▲

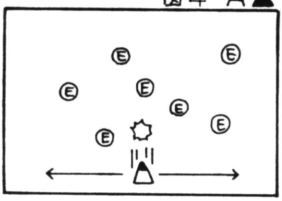


図4−B▲

◦普通の敵（つまりはザコ）の基本的な攻撃法としては、あちこち動き回らずポーズボタンをうまく使い、常に画面周辺に位置し中央に向って2方向に動きつつ撃つ、という形を守るとよいでしょう。（図4−B）

・敵が多数残っている時、画面中央を縫うように進むのは言うまでもなく大変危険です（図4−A）。すぐに上記の戦法を行いましょう。



◀中級篇▶

○ポイント・タイムボーナスをねらえ！
　　　　　・ブレインの動きに注意せよ！

◦タイムボーナス

・M.1に自信がついたら以下の戦法に切り換えます。

・M.1の出現中もできる限りチップをとるようにします。すると次の面でのタイムカウンターの初期値が増えます。

・M.1が出るとタイムカウンターが止まります。これを利用して各面最初のレダをわざと逃がし早いうちにM.1を出します。そしてM.1以外のザコをすべて破壊した後、M.1をつぶします。するとタイムボーナスがガッポリ入るわけです。高次ラウンドになると敵の弾数がムチャクチャに増えるのでM.1を出した方が敵弾が止まってくれるのでかえって楽になります。ただしこの戦法だとエクストラチップ等をとるのが不可能となります。

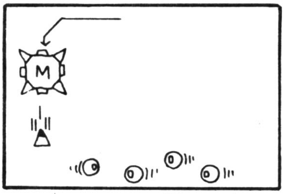


図5－A ▲

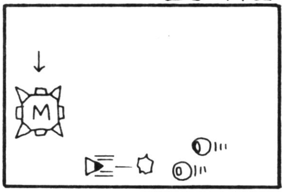


図5－B ▲

○ ブレイン

・ブレイン（◎）は画面の上下にいる時過激な動きをします.

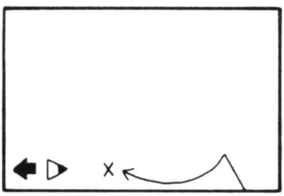
・図5－Aの様な場合、M.1は無視してポーズボタンをはなし、図5－Bのごとくブレインの方へ撃ちつつ突撃!!



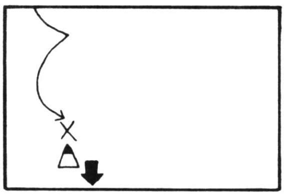
◀上級篇▶

○ポイント・あとは練習あるのみ！（どこがポイントなの？）

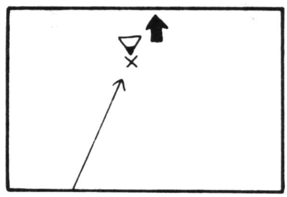
◎ボーナスラウンド・フォーメーション



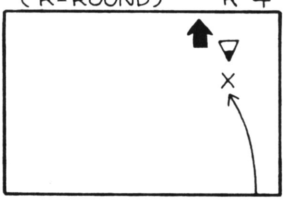
（R=ROUND）　R 4



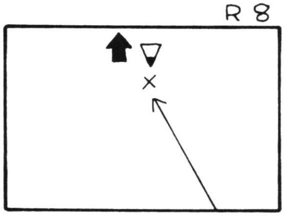
R 8



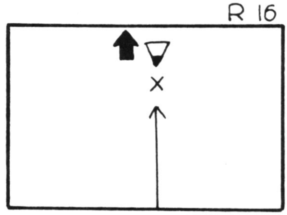
R 16



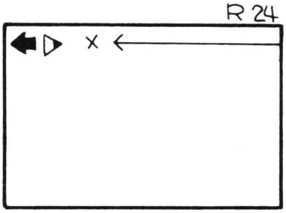
R 24



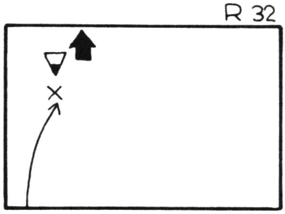
R 32



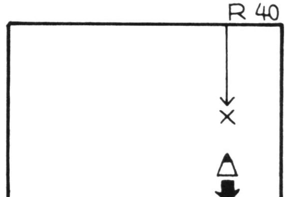
R 40



R 48



R 56



R 64

○前ページのせつめい.

▷ ↖機首(つまり向いてる方が攻撃方向!!)

× ‥‥攻撃場所(敵をぶっころすところ)

←── ‥‥敵の出現パターン

⬅ ‥‥レバーを倒す方向(もちろんポーズボタンを押して!!)

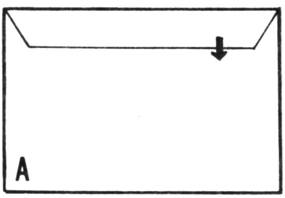
今回初めて原稿(文字)を書いたわけですがいやーなかなか大変!図とのレイアウトとか大きさとか…よくまあこんなのを10何冊分も書いたなと改めて田尻氏の偉大さを思い知った私でした。やはり私はカット描きだけのほーが…今回もはっきり言ってムリヤリだもんねー ぶちぶちぶち… 誰かもっとスタッフになってくれる人いないのかな?



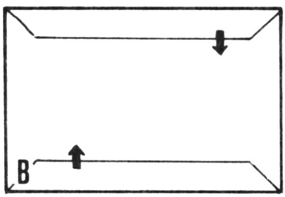
私的通信でどーもすいませんでした. KEN.S

・いずれの面も機首と逆方向へレバーを倒す(つまり後退)ことに注意してください.
・かならず途中あるいは最後の一、二匹をわざと撃ち逃がして、その間にチップをすべてクリアーすること!!

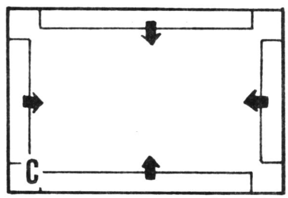
◎通常ラウンド・フォーメーション



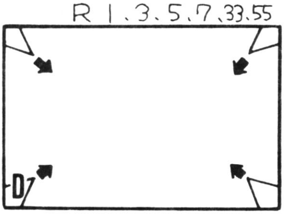
R 1、3、5、7、33、55



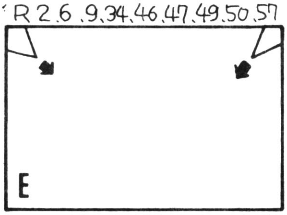
R 2.6 .9.34.46.47.49.50.57



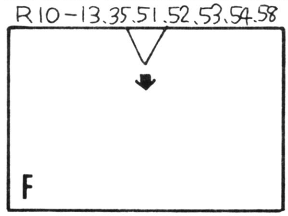
R 10−13.35.51.52.53.54.58



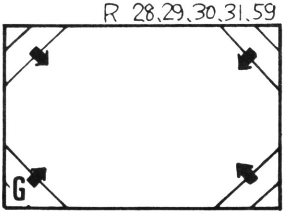
R 28、29、30、31、59



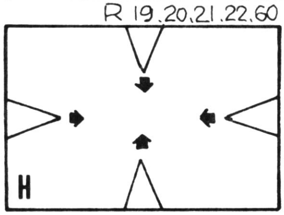
R 19.20.21.22.60



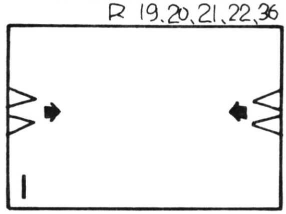
R 19.20.21.22.36



R 23.25 26.27.62



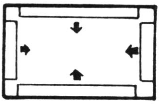
R 37.38.39.41.63



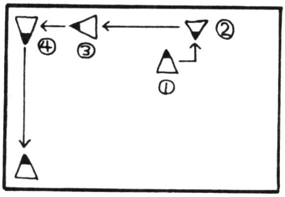
R 42.43.44.45.61

○高次ラウンド脱出法

PATTERN
C



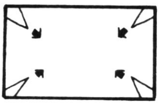
・この面は囲みの外へすばやく出るのがコツ.

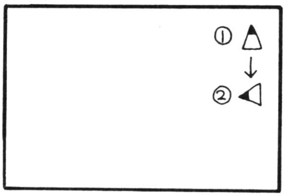


・①から連射しつつ右へ寄り、すっと上に逃げます.
・即②で下へ向け徐々に左移動しながら下へ移動.

☆△は向きを変えてポーズしなおす場所を示します(以下も共通).
なお、これらのパターンですべての敵をやっつけるわけではありませんよ!!

PATTERN
D

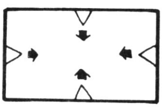


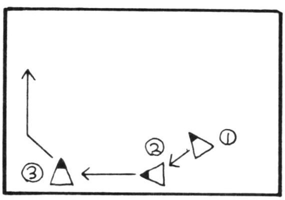


・まず①で右上から出る敵を数秒間撃ち、②で中央に向けて敵がすべて出るまで連射. ここで一気に敵を減らします.

☆このページに掲げたパターンはほんの一例ですので自分に合ったパターンを作り出すのもよいと思います.
いずれの面でもある程度のパターンがないと、つらいので‥‥‥

PATTERN
H





・敵が中央で十字を作ったら右下から中央部に向かって連射.
・下から出る敵がとぎれたらすぐ③まで撃ちながら進み、上へ抜けます.

○おわりです
・こんな所で攻略法はおしまい. あとは皆様練習あるのみ!! 1000万点はすぐそこに!!
・このゲーム、総合的には単なる面クリのゲームで展開に進歩がないので飽きやすいということはありますが弾がビシバシ出てあのウジャッと出てくる敵をぶっ殺すとなかなか快感もあり10点中5点位でしょうか‥‥
・最後にレポートをくれた出郎太氏、ありがと!

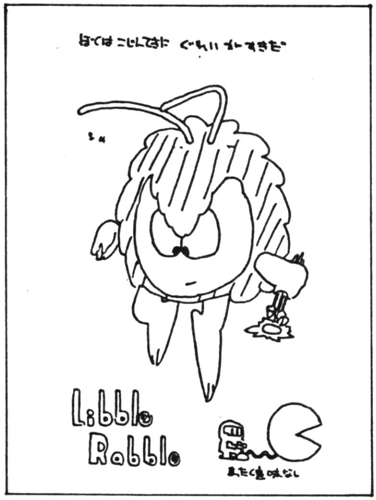
GAME OVER

GAME GALLERY

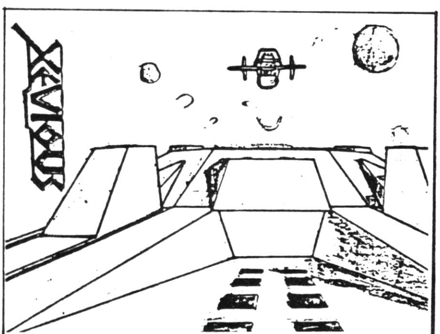


△ NO. 102 関根博章

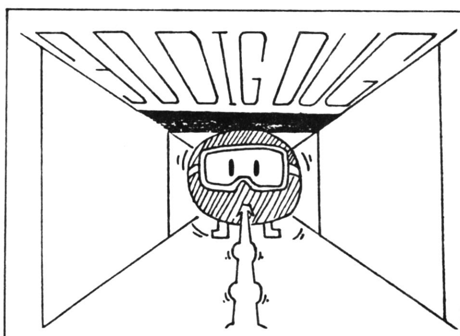
皆さん、毎回多くのイラストありがとう！
関根君は前回にも増してPOWERFULなイラストを送ってくれました。
これからもよろしくね。



△ NO. 143



△ NO. 80 佐藤誠一



△ NO. 147 宮腰温

怒濤の第4回



少年サンデー、ログイン、コミックボックスJRとメジャー路線をつっ走る 杉森"まわしげり"建先生にはげましのおたよりを出そう。(返事出します)

あて先 〒109-91 東京都神田局私書箱22号 少年サンデー気付♡

強引な展開でつづくのだった。

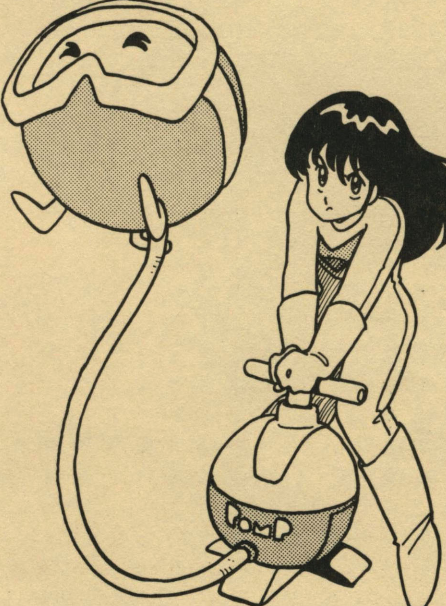
FROM GAMEFREAK

残暑御見舞申し上げます！
相変わらず暑い日が続いていますね。

今回のVOL.13は、6月から制作をしていたんですが、やはり長い時間かけて作ると、いいものができますねー。
この本は、品質保証付です。
たぶん、この本を読んだら誰でもギャプラス1000万点出せるでしょう。

しかし、前回予告した杉森氏の幻の作品、"DONKY KONG"を載せるスペースが無くなってしまいました。
代わりに1ページ物の"奈夢子ちゃん"を掲載させて頂いて"DONKY・・・"は、又、機会を改めて紹介します。ごめんなさいっ。

第一期G・Fモニター
上位三位発表！
会員No.43
　小林禎英様
会員NO.71
　皆川　徹様
会員No.242
　阿久津剛様
以上三名の方には、近日中に、奨学金、Tシャツ、いずれかを送らせて頂きます。



さて、VOL.14はどーなるかというと、アッポーかなんかやろーと考えてますが、まだ全然書いてない！

・MISTIXの各氏、OLIOUS計画完了おめでとうございます。



ビデオゲーム専闘誌 GAME FREAK 13

企画 ・ TAJI CORP. '84
制作 ・ STR TAKO. X KEN. S
編集 ・ STR
発行 ・ 〒194 東京都町田市南大谷241-17
初版 ・ 1984・8・28

乱丁・落丁 は かなしい.
電話での問い合わせは. キライ.

300